JM FRANCE International

Grandir en musique

LIVRET PÉDAGOGIQUE

CANDIDE

Jeunes Princes / Growl Up France

Élémentaire · Collège · Lycée · Familiale à partir de 6 ans

Retrouvez
la version numérique

CANDIDE

Âmes dansantes et corps battants

© Julian Hyun

Isma et Bookie Blanco conversent sur scène comme dans la vie. Ils créent un dialogue sensible et supertonique entre la danse hip-hop et le beatbox, s'exprimant de tout leur cœur et de tout leur corps avec une grande complicité. Malgré leur jeune âge, les deux membres du duo Jeunes Princes excellent dans leur art. L'un est danseur, interprète et médiateur auprès de multiples compagnies (Rêvolution, Kaminari, K'rrousel...), le second est champion de France de beatbox en 2022.

Candide, c'est l'histoire de ce face-à-face, un duel artistique où l'on se jauge, on s'apprivoise, on se défie et, surtout, on s'amuse ! On s'émerveille pour la matière artistique de l'autre et on reconnaît les points de connexion : rythme détonnant, expressivité du corps, énergie explosive !

Les artistes abordent ainsi des situations qui font écho à cette rencontre et à leur propre parcours : le regard des autres, le ridicule, la frustration mais aussi et surtout la légèreté de joies simples partagées.

Jeunes Princes / Growl Up France

(Nouvelle-Aquitaine)

Ismaël Gueye-Delobbe dit Isma danse
Arthur Larrieu dit Bookie Blanco beatbox
Mise en scène Robin Cavaillès
Direction artistique Emmanuel Heredia dit Orfey
Création son Julien Noxious No

—

Public Élémentaire • Collège • Lycée • Familiale à partir de 6 ans
Durée 50 min

—

Pour plus d'information, rendez-vous sur le site des JM France

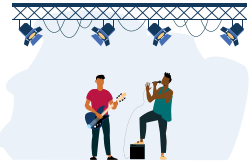
↗ www.jmfrance.org

—

Production JM France
Partenariat Le Performance – Compagnie Rêvolution (Bordeaux)
Soutien Sacem

Toutes les vidéos YouTube sont à retrouver dans notre playlist thématique

ARTISTES



© Julian Hyun

© Julian Hyun

Qui est Arthur Larrieu dit Bookie Blanco ?

Beatbox

Je suis Bookie Blanco, champion de France de beatbox 2022 en catégorie solo et duo. J'ai commencé le beatbox à 14 ans. À l'époque, je jouais aux jeux vidéo, je faisais des tours de magie et je n'avais aucune idée de ce que je voulais faire plus tard. Un beatboxer professionnel est venu dans ma ville et m'a appris les techniques de base. J'étais impressionné par tous les sons qu'on pouvait faire juste avec une bouche ! Alors, j'ai commencé et je ne me suis plus jamais arrêté. J'ai presque tout appris en autodidacte. Maintenant, j'ai 24 ans et c'est mon métier. Je transmets mon art de la même manière. Imaginer des filles et des garçons sensibilisés par le beatbox comme je l'ai été me motive tellement à continuer de donner des cours et ainsi passer le flambeau !

Qui est Ismaël Gueye-Delobbe dit Isma ?

Danse

J'ai toujours dansé, aussi loin que je m'en souvienne. Je me rappelle les après-midi à reproduire les chorégraphies de Michael Jackson avec ma mère et ma sœur. C'est d'ailleurs ma mère qui m'a encouragé à prendre mes premiers cours de hip-hop puis à devenir danseur professionnel, et pour ça je l'en remercie.

Je me suis formé avec des danseurs de tous types (classique, modern jazz, contemporain, ...) et je me suis servi de tout ce qu'ils m'ont transmis pour aboutir à mon style actuel : un ancrage fort et un groove hip-hop, accompagnés de jeux de bras virevoltants grâce à la danse électro.

Aujourd'hui, je voyage partout en France, j'approfondis ma culture hip-hop et j'essaye de transmettre, à travers mes spectacles, tout ce qui m'a plu dans le fait de danser, pour peut-être pouvoir en inspirer d'autres.

SECRETS DE CRÉATION

Comment vous êtes-vous rencontrés ?

Isma : Nous nous sommes croisés lors de plusieurs *battles**. Pendant l'une de ces rencontres, Arthur a gagné le *battle* de beatbox et moi, celui de danse ; cela nous a conduit à échanger davantage jusqu'à imaginer travailler ensemble. Nous nous sommes donc donné rendez-vous au studio. Mais, une fois là-bas, nous nous sommes simplement assis et nous avons appris à nous connaître en nous posant des questions très banales sur nos goûts musicaux, nos artistes préférés quand nous étions enfants, nos cultures respectives. Ces informations nous ont permis de connaître les influences et l'univers de chacun.

Quelle est l'histoire derrière la création de Candide ?

Isma : L'idée de ce spectacle est née d'une envie de la part de Growl Up** de lier beatbox et danse. C'est d'abord avec une danseuse que le duo s'est formé. Mais, par manque de temps, elle a dû abandonner le projet. Arthur me connaissait déjà et a proposé mon nom à Growl Up qui m'a alors contacté. Nous avons commencé le travail de création par le freestyle, c'est-à-dire que chacun d'entre nous est d'abord passé par l'improvisation d'une succession de pas de danse ou de sons de beatbox. Nous avons beaucoup échangé sur le choix des sonorités ou des pas qui nous paraissaient le mieux fonctionner : nous avons écarté certaines propositions et en avons conservé d'autres. La pratique artistique de chacun a aussi influencé celle de l'autre ; certains sons que produisait Arthur m'inspiraient certains pas, et inversement. Robin Cavaillès et Orfey, qui sont tous les deux artistes beatboxers, nous ont accompagnés dans la création de ce spectacle.

**battle* se traduit littéralement par bataille. Dans la culture hip-hop, ce terme désigne un affrontement entre deux artistes (danseurs, rappeurs, beatboxers, etc.)

**Growl Up est une agence de production d'artistes et d'organisation d'événements liés à la culture hip-hop

De quelle manière utilisez-vous votre art dans ce spectacle ?

Isma : J'ai toujours vu la danse comme un jeu. C'est bien pour cela que le propos de *Candide* était si facile à aborder pour moi. Dans le spectacle, j'essaie d'utiliser le mouvement comme moteur d'amusement. Par exemple, je défie Arthur de produire des sons que je n'arriverai pas à suivre. Je fais appel à mon imagination pour donner vie à plein de concepts, notamment avec l'électro. La vitesse des jeux de bras me donne parfois l'impression d'être un personnage de manga qui utilise ses meilleures attaques pour vaincre ses ennemis. Je pratique aussi une gestuelle liée à la danse contact pour tenter de montrer au spectateur que je suis là pour lui, à tout instant. Quant au hip-hop, ses ancrages me permettent d'affirmer ma présence. Certes, le spectacle est un duo mais nous avons chacun une individualité bien définie et nous ne devons pas l'oublier !

Bookie Blanco : Dans la mesure où le sujet principal du spectacle est la rencontre entre Isma et moi, j'ai voulu dresser mon portrait à travers ma pratique du beatbox. J'ai choisi d'utiliser les sons de base du beatbox (P - t - K - Psh) comme socle commun à la plupart des morceaux du spectacle. À certains moments, je réalise des sons vocaux, ce qui implique une certaine concentration. J'ai agencé les mélodies et les sons vocaux pour créer des thèmes reconnaissables. Je ne chante pas très juste, mais cela me semble intéressant de travailler sur l'imperfection de la voix et son côté intime afin d'évoquer notre vulnérabilité dans les rapports humains : comment sont montrées nos peurs ou encore comment oser montrer ses émotions à l'autre.

Que raconte *Candide* ?

Isma : C'est avant tout l'histoire d'une rencontre entre deux personnes ; c'est le rapport humain qui nous intéresse particulièrement ici. Chacun pratique une discipline artistique différente, et c'est ce rapport entre les arts qui vient souligner la question des relations humaines. Par exemple, pendant le spectacle, il y a un jeu entre Arthur et moi à travers la danse et le beatbox. À l'image d'une cour de récréation, nous nous amusons tous les deux et, parfois, nous nous chamaillons ; à certains moments, l'un imite l'autre, et vice versa. Puis, à d'autres, l'un prend plus de place que l'autre, et inversement. Dans un second temps, le spectacle expose les liens entre mouvement et son.

L'AFFICHE

Le premier contact avec le spectacle

Julie Guillem

Née à La Rochelle, Julie Guillem a toujours aimé les couleurs et dessiner. Diplômée en 2015 de la section image imprimée de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs à Paris et après deux ans passés à l'Université d'Arts Appliqués de Vienne dans la section graphisme, Julie Guillem est rentrée à Paris pour travailler comme illustratrice, où elle collabore régulièrement pour la presse et l'édition. Son travail mélange plusieurs techniques comme la linogravure, le pochoir, l'encre ou encore l'aquarelle. Les illustrations de Julie Guillem sont toujours minimalistes, poétiques et colorées.

Conception des affiches

La programmatrice artistique des JM France présente chaque spectacle à l'illustratrice pour lui en donner les grandes orientations thématiques et esthétiques. Cette dernière dispose également de tous les outils de communication disponibles : dossiers de présentation, photos, vidéos, enregistrements pour alimenter sa recherche. La composition des affiches est libre, la seule contrainte étant que la musique soit présente au cœur de l'illustration.

Découvrir toutes les affiches de la saison sur www.jmfrance.org

OUVERTURE SUR LE MONDE 1

Approches transversales du spectacle

Les danses hip-hop et électro

Dans *Candide*, Isma mêle des pas de danse hip-hop à des mouvements de danse électro. D'où viennent ces danses et à quoi ressemblent-elles ?

HISTOIRE DE LA DANSE HIP-HOP

Né dans les années 1970 en périphérie des grandes villes de la côte ouest américaine, le hip-hop est un mouvement culturel, musical et artistique. Sa dénomination vient des termes distincts suivants : *hip* désignant en anglais « ceux qui sont à la page » et *hop* signifiant en anglais « bondir ». Le hip-hop s'inscrit dans un contexte politique et social particulier pendant lequel s'entremêlent dégradation des conditions de vie, réduction des aides sociales et minorisation de la culture noire américaine. Le hip-hop se veut alors une réponse à l'oppression. Il offre aux jeunes un espace d'expression où différentes pratiques artistiques telles que le rap, le graff ou la danse se côtoient dans les rues. Près d'une dizaine d'années plus tard, le mouvement apparaît en France, et particulièrement à Paris. Les jeunes amateurs se retrouvent au quartier de Châtelet-Les Halles pour danser le *breaking*, communément appelé breakdance, l'une des esthétiques chorégraphiques du hip-hop.

Le mouvement regroupe près d'une vingtaine de danses comme le *smurf*, le *popping* ou encore le *locking*. Les danseurs sont alors nommés selon leur pratique : les danseurs de breakdance sont appelés « B-boys » ou « B-girls », et ceux qui font de la danse debout sont appelés danseurs debout. Toutes ces danses sont issues d'autres styles musicaux tels que le funk et la soul.

Aujourd'hui, scène majeure du hip-hop mondial, la France accueille de nombreux événements autour du hip-hop comme **la rencontre internationale Juste Debout**. De multiples danseurs, dont le talent est connu partout dans le monde, sont issus de la scène hip-hop française : c'est le cas de **Marion Motin**, chorégraphe de Dua Lipa et de Stromae, ou encore Ness, danseur de Madonna. En 2024, les Jeux Olympiques qui se déroulent à Paris inscrivent pour la première fois le breaking dans leur programme.

© Maï Lucas

MOUVEMENTS DE LA DANSE HIP-HOP

Dans le spectacle, Isma danse plusieurs pas issus du hip-hop.
Voici quelques exemples de ceux qu'il pratique :

- **Running Man**
- **Atl Stomp**

Pour aller plus loin

Pour découvrir davantage de pas et de mouvements pratiqués dans la danse hip-hop, consultez les vidéos suivantes du Dictionary Hip-hop :

- **Hip Hop New School Dictionary**
- **Hip Hop Middle School Dictionary**
- **House Old School Dictionary**

OUVERTURE SUR LE MONDE 1

Approches transversales du spectacle

HISTOIRE DE LA DANSE ÉLECTRO

Née dans les années 2000, la danse électro est la première danse urbaine française. Directement liée aux musiques électro, house et techno, elle apparaît dans certaines boîtes de nuit de la capitale et de proche banlieue telles que le Métropolis, le Mix Club ou encore le Redlight. Rapidement, les danseurs se filment et utilisent YouTube, alors fraîchement créé, pour publier des vidéos. Ces dernières connaissent un véritable succès et mettent sous le feu des projecteurs la danse électro. Quelques années après le hip-hop, le quartier de Châtelet-Les Halles est investi par les jeunes qui se retrouvent pour danser l'électro. La popularité de cette danse atteint un paroxysme lors de la Techno Parade 2007 de Paris.

À ses débuts, la danse électro est plutôt connue et médiatisée sous le nom de « **Tecktonik** ». Celui-ci est emprunté au nom des soirées « Tecktonik killer » organisées au Métropolis par Cyril Blanc et Alexandre Barouzdin. Ces derniers ont importé deux genres musicaux : le *jumpstyle* et le *hardstyle* qui ont conduit les adeptes du Métropolis à créer la danse électro, alors appelée Tecktonik. Acclamé mais parfois ridiculisé, le phénomène Tecktonik s'essouffle et, d'une certaine façon, disparaît en 2009. Malgré ce moindre intérêt du public pour la Tecktonik, les adeptes et interprètes de la danse électro continuent à la faire vivre et à se retrouver sur des scènes dédiées aux *battles*.

Depuis sa création, la danse électro n'a cessé de se développer et de s'exporter aux quatre coins du globe. Les événements dédiés à cette discipline se sont multipliés et les chorégraphes comme **Blanca Li** ou encore Marion Motin s'y sont intéressées. En novembre 2020, les français, Brandon Masele et Achraf Bouzefour ont créé une formation dédiée au développement de la nouvelle génération de danseuses et danseurs électro, **La Plankē**.

MOUVEMENTS DE LA DANSE ÉLECTRO

Cette danse s'inspire du vogue, du *locking*, du *popping* ou encore de la *house*. Les mouvements sont accélérés pour correspondre aux rythmes de la musique électro. Sa caractéristique principale est la gestuelle ample et circulaire autour du corps. Dans *Candide*, Isma utilise plusieurs pas de danse électro dont :

- **le slide**
- **le touch'n'go**
- **la rafale**

© LCR

Pour aller plus loin

Vidéos

Histoires du hip-hop, Lola Doillon, France 3, 2017, 25 minutes et 42 secondes
Disponible sur **www.france.tv**

La danse electro, phénomène mondial, Radio Nova, 2019, 3 minutes et 32 secondes
Disponible sur **Youtube**

Livres

Alexandre Latour, *Electro Dance*, Presses de la Cité, 2008.

Sites

- **INA - Danses Sans visa - New York New York, a big Apple, histoire du Hip-hop**
- **La danse électro | Théâtre de Chaillot**
- **Le hip-hop, une culture urbaine | Lumni**

OUVERTURE SUR LE MONDE 2

Approches transversales du spectacle

Les battles au coeur de la culture hip-hop

HISTOIRE DES *BATTLES*

Battle est un terme anglais qui se traduit littéralement par « bataille ». L'histoire des *battles* est liée à celle du hip-hop puisque c'est dans ce contexte qu'elles apparaissent : il s'agit d'une **confrontation** entre deux artistes ou deux groupes d'artistes (rappeurs ou danseurs) qui performent l'un après l'autre pour présenter leurs meilleures prestations, entourés d'un public.

Les *battles* sont issus du milieu underground, c'est-à-dire qu'ils se sont d'abord mis en place de façon clandestine, restant peu visibles du grand public. Des lieux privilégiés de rassemblement ont ensuite émergé dans des quartiers très bien desservis par les transports en commun, notamment celui de Châtelet-Les Halles, comme mentionné précédemment. Ces endroits hautement fréquentés ont fait des *battles* des spectacles de rue. La pratique s'est ensuite formalisée par la mise en place d'événements exclusivement dédiés à ces défis de danse, de rap ou de beatbox : les *battles* sont alors organisés sur un ou plusieurs jours, selon des catégories précises, avec des quarts de finale, demi-finales et finale.

Dans un *battle*, les deux concurrents disposent du même nombre de passages et du même temps limité par passage. La provocation, la logique de défi et le surpassement de soi, propres à la culture hip-hop, perdurent au sein même des compétitions officielles.

© Little Shao

LES *BATTLES* DE BEATBOX

Dans les *battles* de beatbox, les participants peuvent avoir préparé leurs passages. Ces derniers durent 1 minute et 30 secondes et peuvent être abordés de manière différente. Par exemple, certains travaillent leurs sons et techniques en amont de la compétition pour les jouer en improvisations le jour du *battle*. D'autres vont préparer un morceau de façon millimétrée pour le reproduire exactement de la même manière le jour de la compétition. Les participants sont jugés par un jury qui prend en compte cinq critères :

→ **la technique :** difficulté des sons et de la manière dont ils s'enchaînent

→ **la musicalité :** rythme et musicalité sont étudiés notamment en fonction de la réaction du public

→ **l'exécution :** netteté et puissance des sons sur scène

→ **l'originalité :** caractère unique et ingénieux de la proposition de l'artiste

→ **la présence scénique :** charisme et mise en scène de l'artiste.

La plus grande compétition de beatbox au monde est le Grand Beatbox Battle, créée en Suisse en 2009. Alors que pour les autres championnats du monde et les compétitions nationales, les duels sont genrés (les catégories sont exclusivement masculines ou féminines), les confrontations du Grand Beatbox Battle sont mixtes.

En images, voici quelques exemples de *battles* :

- **Compétition féminine**
- **Grand Beatbox Battle**
- **Confrontation en duo**

OUVERTURE SUR LE MONDE 2

Approches transversales du spectacle

LES *BATTLES* DE DANSE

Dans les *battles* de danse, l'improvisation est de rigueur : les danseurs ont quelques secondes pour montrer leurs meilleurs pas sur une musique qu'ils ne connaissent pas. En hip-hop, le Summer Dance Forever Festival d'Amsterdam (Pays-Bas) et le Battle Bad de Sarcelles (France) font partie des compétitions les plus reconnues. En électro, le Life's Round Contest (plus couramment appelé LRC) qui a lieu en France s'impose comme l'une des plus prestigieuses compétitions de danse. Ces événements internationaux accueillent des danseurs du monde entier pendant plusieurs jours. De multiples manifestations dédiées aux *battles* de danse sont apparues ces dernières décennies. En France, il y a la grande rencontre internationale de hip-hop **Juste Debout** qui s'est déplacée à Hambourg (Allemagne) en 2023, ou encore le **Frequency Festival**, *battle* de danse électro.

En images, voici quelques exemples de *battles* :

- Pour le hip-hop, au **Summer Dance Forever Festival**
- Pour l'électro, au **LRC**

Pour aller plus loin

Sites

Les battles de Street Dance : un entre-deux culturel

Livres

Hugues Bazin, *La Culture hip-hop*, Paris, éditions Desclée de Brouwer, 1995.

© Justin Debout

MUSIQUE

En rythme avec la danse, toutes les possibilités du beatbox !

Avec ses lèvres, sa langue, sa gorge, son nez et sa voix, Bookie Blanco produit toute la musique du spectacle. Il n'y a pas d'autres instruments sur scène que la voix du beatboxer. En perpétuel duel avec Isma, le danseur du spectacle, Bookie Blanco propose des rythmes de plus en plus complexes ou de plus en plus rapides pour mettre en difficulté son adversaire. Mais attention ! Il est aussi parfois mis à rude épreuve par l'audacieux langage corporel d'Isma. Ainsi, des sonorités hip-hop se mêlent à des sons zouk, techno, drum'n'bass... À travers leurs taquineries réciproques et leur volonté commune de se surpasser, les deux artistes s'aventurent à explorer toutes leurs capacités vocales et motrices. La musique de ce spectacle donnera certainement envie de se lever, se déhancher et danser !

© Julian Hyun

Programme

Benny dépoussière

Trompette-baleine

Zouk

Cosmic

Contact

Jeune Prince (Solo Isma)

Party Electro

K 48 (Solo Bookie Blanco)

Vénus

INSTRUMENTS

Sur scène, toute la musique de Candide émane de la bouche de Bookie Blanco. Tout son appareil phonatoire (bouche, lèvres, gorge, langue, voix) est mobilisé pour produire et reproduire des sons percussifs. Cette pratique s'appelle le beatbox.

Beatbox

En français, le terme beatbox se traduit par « boîte à rythmes ». Il s'agit d'une technique particulière de reproduction de sons tels que ceux de la grosse caisse et de la caisse claire et d'une multitude d'effets pouvant être combinés à la parole ou au chant. De cette manière, plusieurs notes et sons sont produits en même temps.

Cette discipline artistique puise ses racines dans diverses pratiques ancestrales que l'on retrouve dans plusieurs régions du monde :

- **le chant diphonique** est une technique vocale présente en Asie, en Afrique et en Méditerranée, permettant à une seule personne de chanter à « deux voix »
- en Inde du Nord, **le konnakol** est une méthode mnémotechnique des percussionnistes pour mémoriser des rythmes complexes ainsi qu'une technique de percussions vocales
- dans plusieurs langues africaines, la percussion vocale est utilisée pour former des mots. C'est le cas par exemple du xhosa, en Afrique du Sud, qui utilise le claquement de la langue sur le palais pour former des consonnes. Elle apporte ainsi une couleur rythmique particulière à ses chansons, comme l'illustre la sud-africaine Miriam Makeba avec **Qongqothwane**.

Au XXe siècle, c'est dans le jazz que des techniques vocales similaires apparaissent et se popularisent. D'abord avec le **scat**, les chanteurs improvisent à partir d'onomatopées, mais cela reste à des fins mélodiques et non rythmiques. Puis, l'imitation d'instruments de musique se pratique notamment au sein du groupe de jazz **Mills Brothers**. Mais c'est au mouvement hip-hop, qui consacre une place importante au rythme, que l'on peut attribuer la genèse du beatbox.

Une décennie plus tard, le beatbox est reconnu partout aux États-Unis, notamment grâce aux **Fat Boys** qui réalisent en 1984 le morceau intitulé « Human Beat Box ». Le beatbox se diffuse dans plusieurs autres esthétiques musicales comme la pop avec **Michael Jackson** qui le pratique et l'utilise dans ses chansons (par exemple, **Stranger in Moscow**).

Au-delà de la performance technique, le beatbox incite à l'exploration musicale. Beaucoup d'artistes de cette discipline utilisent leur talent pour créer leurs propres morceaux. Certains utilisent la *loop station*, un instrument électronique permettant de faire des boucles et répéter un son, multipliant ainsi le champ des possibles en superposant beatbox, chant et rap. Dans les *battles* de beatbox, la performance avec *loop station* constitue une catégorie à part entière : **MB14 vs SARO**.

© Meng Phu

ÉCOUTER

Party Electro

Auteur : Bookie Blanco
Style : Électro
Formation : Beatbox
Interprète : Bookie Blanco

Cliquer pour écouter

Le beatbox comprend un riche catalogue de sons imitant de multiples instruments de musique. Dans ce morceau, Bookie Blanco utilise principalement quatre sons différents :

→ **Le Kick [P]** imitant la grosse caisse

→ **Le Hi-Hat [TS]** appelé aussi le charleston fermé

→ **La Snare [Pff]** imitant la caisse claire

→ **La K Snare [Ka]** imitant un autre type de caisse claire

Les pistes d'écoute suivantes sont proposées dans un ordre progressif ; à adapter en fonction du niveau des élèves.

> Repérer la base rythmique du morceau et ressentir la pulsation

Le morceau démarre avec une alternance de kick [P] et de caisse claire [Ka] constituant sa base rythmique. Frapper ses mains en mesure pour ressentir la pulsation. Attention, parfois la base rythmique s'arrête !

> Situer l'entrée d'autres sons dans le morceau

Bookie Blanco ajoute à sa base rythmique d'autres sons ; il produit plusieurs sons en même temps. Essayer de reproduire les sons qui apparaissent entre le kick et la caisse claire.

> Compter toutes les fois où la base rythmique s'arrête

Comme indiqué précédemment, Bookie Blanco joue parfois un son supplémentaire tout en continuant de produire l'alternance du kick et de la caisse claire. Mais, à d'autres moments, le beatboxer arrête de jouer la base rythmique pour produire plusieurs autres sons en même temps.

Écouter attentivement le morceau et noter chaque arrêt de la base rythmique.

> Inventer 30 secondes de beatbox

En deux groupes, l'un reprend l'alternance du kick et de la caisse claire, l'autre y ajoute d'autres sons comme [Ts] ou [Pfff]. Mais il est possible d'inventer ! Le plus difficile sera de conserver le tempo.

PRATIQUER

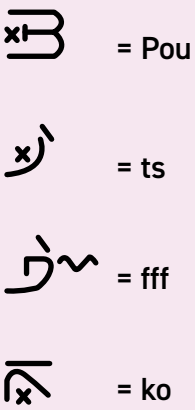
Party Electro

Auteur/compositeur : Bookie Blanco

Paroles ou représentation graphique de la musique

En 2016, le designer graphique Adrien Contesse et le beatboxer Antoine Pinchaud ont collaboré ensemble pour penser l'écriture et l'apprentissage du beatbox. Il s'agit du **Vocal Grammatics**. À partir d'études en phonétique articulatoire, d'un travail sur les signes typographiques et du savoir artistique de beatboxers professionnels, plus de trente glyphes correspondant chacun à un son de beatbox ont été créés. À l'image d'une partition, le Vocal Grammatics permet de lire et reproduire des sons.

Dans le cas de « Party Electro », voici les glyphes des quatre sons principaux utilisés par Bookie Blanco :



Sur la partition, les nombres 1, 2, 3, 4 indiquent les pulsations.

Lire la représentation graphique simplifiée du morceau ci-dessous et essayer de reproduire les sons à partir des tutoriels de la page précédente.

Écrire la partition de son invention :

CRÉER

Projet de classe en lien avec le spectacle

Reproduire un battle de danse

Objectifs

- Favoriser le développement de la motricité
- Construire un langage corporel
- S'émanciper du regard des autres

Description

Les pistes suivantes sont proposées dans un ordre progressif ; à adapter en fonction du niveau des élèves.

1. Présenter plusieurs pas de danse hip-hop à travers les vidéos ci-dessous :

   ➶ **Le Pas : le tuto du « Criss Cross »**

   ➶ **Pas de Danse Hip Hop facile (Crossover)**

   ➶ **Comment faire le Running man (shuffle dance)** et plus encore sur la playlist ➶ **Le Pas de Mouv'** et celle de ➶ **Justin Link**.

2. Écrire le nom des pas au tableau ou sur une grande feuille.
3. Choisir deux morceaux de hip-hop tous ensemble, par exemple : ➶ **« The Sugarhill Gang »** ou ➶ **« Grandmaster Flash & The Furious Five »** qui sont considérés comme les premiers morceaux hip-hop.
4. Bien repérer la pulsation en la frappant dans les mains ou mieux, en se déplaçant pour ressentir le rythme.
5. Séparer la classe en quatre groupes et choisir plusieurs morceaux de hip-hop tous ensemble.
6. Chaque groupe sélectionne quatre pas de danse parmi ceux montrés précédemment.
7. Sur les quatre pas de danse sélectionnés, le groupe en choisit deux pour faire un enchaînement de pas. L'enchaînement de ces deux pas constituera le premier passage pendant le *battle*. Le groupe peut choisir de répéter plusieurs fois le même pas en alternance ou successivement.
8. Lorsque le premier enchaînement est bien maîtrisé, le groupe peut travailler sur le second enchaînement avec les deux autres pas restants. Ce second enchaînement constituera le second passage du *battle*.
9. Une fois que tous les groupes ont appris leurs enchaînements, choisir deux premiers groupes pour commencer les *battles*.
10. Un groupe commence son premier enchaînement puis le second groupe effectue son premier enchaînement. Chaque groupe doit danser sur la même partie du même morceau (prendre 10 à 15 secondes) ; idem avec les deux autres groupes.
11. Pour le second passage, prendre le deuxième morceau. Les quatre groupes se succèdent.

Le niveau des groupes semble élevé…
Tous les enfants ne seraient-ils pas gagnants ?

AVEC LES ARTISTES

Ateliers de pratique

Des projets d'action culturelle avec les artistes JM France

- Enrichir l'expérience de spectateur des enfants
- Initier les enfants à une pratique musicale collective transmise par des professionnels

Des thématiques et des pratiques en lien avec le spectacle

> Citoyenneté et vivre-ensemble, nature et environnement, langues et langages, culture des arts, découverte du monde...

> Pratique vocale, écriture de textes, danse et mouvement, découverte des instruments, pratique instrumentale, lutherie sauvage...

Comment faire ?

> Contacter la délégation locale pour se renseigner.

> Consulter le site JM France et la brochure pour connaître les ateliers proposés pour chaque spectacle.

> Contacter **Eléna Garry** à l'Union Nationale • egarry@jmfrance.org 01 44 61 86 79

Différents formats

Ateliers de sensibilisation > 1h à 3h

Séances ponctuelles accompagnant le concert, en amont ou en aval des représentations

Parcours d'initiation > 3h à 10h

Ateliers approfondis découpés en séquences, sur une journée ou une semaine, permettant une première expérience artistique collective, autour d'un thème ou d'une pratique musicale.

Parcours suivi > 1 semaine à 2 ans

Projet sur la durée associant des interventions artistiques extérieures et un suivi de pratiques par les enseignants ou les musiciens intervenants. Possibilité de coupler le parcours à une résidence d'artiste avec une restitution collective.

Masterclass

Intervention en conservatoire pour des élèves suivant un cursus musical.

Formations enseignants

Transmission d'une pratique pédagogique en lien avec le spectacle : direction de chœur, percussions corporelles, écriture de chanson...

PRÊTE L'OREILLE

Zook

Auteur : Bookie Blanco
Style : Électro
Formation : Beatbox
Interprète : Bookie Blanco

1. Quels instruments ne sont pas joués ?

- ☐ La trompette
- ☐ Le clavier
- ☐ La voix
- ☐ La loop station
- ☐ La batterie
- ☐ Le djembé

2. À partir de 0'50, Bookie Blanco imite un seul instrument, quel est-il ?

- ☐ Une trompette
- ☐ Une flûte
- ☐ Un kazoo
- ☐ Un saxophone

3. Écoute les sons suivants et coche ceux utilisés dans *Zouk*

- ☐ Hi-hat (charleston)
- ☐ Kick (grosse caisse)
- ☐ Synthétiseur
- ☐ Guitare électrique
- ☐ Snare (caisse claire)

Zook

Réponses
1 *Loop Station*, Djembé, Clavier
2 Trompette
3 Kick, Hi-Hat, Snare

AS-TU UNE BONNE MÉMOIRE ?

Fiche à coller dans le cahier pour se souvenir du spectacle

Titre du spectacle ? .....

Quel jour ? .....

Dans quelle ville ? .....

Dans quelle salle ? .....

Avec qui ? .....

COLLE ICI TON BILLET DU SPECTACLE

Quiz

Toutes les réponses sont surlignées en jaune dans le livret !

Quel thème est abordé dans *Candide* ?

- ☐ L'environnement
- ☐ Les relations humaines
- ☐ Les sciences

Comment appelle-t-on les danseurs de *breakdance* ?

- ☐ Les H-Boys et les H-Girls
- ☐ Les Hip Boys et les Hop Girls
- ☐ Les B-Boys et les B-Girls

Dans quel quartier parisien les jeunes se retrouvent-ils pour danser et faire des *battles* ?

- ☐ À Châtelet-Les Halles
- ☐ À Belleville
- ☐ Au Quartier latin

Quelle est la traduction du mot *beatbox* ?

- ☐ Machine à sons
- ☐ Boîte à rythmes
- ☐ Charmeur de serpent

DESSINE... UN *BATTLE* DANS LA RUE !

VIVRE LE SPECTACLE

Le mémo du jeune spectateur

À l'école

- ☐ Je découvre l'affiche
- ☐ Je regarde des vidéos et des photos
- ☐ Je chante et j'écoute
- ☐ Je rencontre les artistes en atelier

Avant le spectacle

- ☐ Je vais aux toilettes
- ☐ Je range boisson et nourriture dans mon sac
- ☐ Je m'assois à ma place
- ☐ J'éteins mon portable
- ☐ Je découvre la salle

Pendant le spectacle

- ☐ Bien assis, les yeux et les oreilles grand ouverts, je suis concentré sur le spectacle
- ☐ Je peux fermer les yeux pour mieux entendre
- ☐ Je rêve, je découvre, j'observe, je laisse venir mes émotions
- ☐ Je respecte le silence

Après le spectacle

- ☐ Je partage ce que j'ai vécu avec ma famille et mes amis
- ☐ Je réponds aux questions du livret et je colle mon billet
- ☐ Je dessine et j'écris mes souvenirs

JM FRANCE International

Grandir en musique

Les Jeunesses Musicales de France (aujourd'hui JM France) : une aventure unique en faveur de l'accès à la musique des enfants et des jeunes prioritairement issus de territoires éloignés ou moins favorisés.

150
artistes
professionnels
en tournées

1 000
bénévoles
partout
en France

350 000
enfants
et jeunes
bénéficiaires

2 000
spectacles
et ateliers
chaque année

Directrice de publication : Ségolène Arcelin I Coordination : Eléna Garry

Rédaction : Eléna Garry avec la participation des artistes | Relecture : Evelyne Lieu et Andrée Perez

Couverture © Julie Guillem

Pictogrammes © Freepix et Noun Project

Reproduction totale ou partielle de ce livret réservée à la préparation pédagogique des spectacles © JM France

20 rue Geoffroy l'Asnier - 75004 Paris | + 33 (0)1 44 61 86 86 | contact@jmfrance.org | www.jmfrance.org |